PANZER GENERAL II

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

LOS MENÚS BÁSICOS, WINDOWS Y BOTONES: LA VENTANA DE SELECCIÓN DE CAMPAÑA

Hay tres campañas en PANZER GENERAL: África del Norte, Europa Occidental y Rusia. Cada campaña está compuesta de varios escenarios basados en batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial.

Cuando aparece la ventana de selección de campaña, la campaña de África del Norte está todavía seleccionada. Para ejecutar la campaña de África del Norte, haga clic en el botón Inicio que hay la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando esté más familiarizado con el juego, utilice el botón Abrir para cargar juegos guardados, y el botón Escenario para obtener escenarios de batallas individuales.

Preferencias

La ventana de preferencias le permite crear los niveles de experiencia y prestigio del Eje y de los Aliados, el control del jugador o del ordenador y las opciones de juego. PANZER GENERAL se puede ejecutar como un juego de un jugador o de dos jugadores; un lado es el Eje y el otro los Aliados.

Parámetros de experiencia y prestigio

Usted puede regular la experiencia y el prestigio del jugador del Eje y del jugador aliado. La parte derecha del calibrador representa más experiencia. Esta característica es útil para equilibrar las partes en juegos de dos jugadores.

Control del jugador

Haga clic en los iconos siguientes para seleccionar el jugador aliado y el jugador del Eje.

× Humano

Quit

× Oponente E-Mail

× Ordenador contrario fácil (verde)

× Ordenador contrario difícil (rojo)

Para juegos de un jugador (como juegos de campaña), haga clic en el botón del ordenador verde (CPU) bajo la columna del eje para configurar la Inteligencia Artificial (IA) en modo fácil. Cuando vea que puede desafiar al ordenador, seleccione el botón del ordenador rojo para un nivel de dificultad superior. Para los juegos de E-mail, selecciónese usted mismo como jugador Humano, y el icono de envoltura para su oponente E-mail -después de seleccionar el juego e-mail estos parámetros no se pueden modificar.

Abastecimientos

Activa y desactiva las reglas de aprovisionamiento automático. Vea el apartado "reaprovisionamiento automático" en la página 30 para más información.

Mostrar la fuerza de la unidad

Esconde o muestra la fuerza de cada unidad.

Tiempo

Conmuta efectos de condiciones meteorológicas reales durante el juego. Los jugadores principiantes pueden querer dejar esta opción mientras aprenden el juego.

Mostrar unidades escondidas

Modifica la visión en el mapa de la ventana de juego principal para mostrar o esconder todas las unidades de los contrarios. Los ataques del ordenador ya han sido mostrados.

Una vez que haya configurado las preferencias a su gusto, haga clic en el botón OK.

Nota: las preferencias se pueden modificar en cualquier momento durante el juego, salvo para los juegos de e-mail, que tienen unas preferencias cerradas una vez que

ha comenzado el juego. Las preferencias puede verse todavía durante un juego de e-mail, pero no se pueden cambiar.

Ventana cinematográfica que proporciona la dimensión y el ambiente

Antes de que empiece el juego

Usted puede ignorar cualquiera de las ventanas abiertas haciendo clic en ellas.

× La ventana cinematográfica muestra la información de fondo sobre la contienda en África del Norte.

× La ventana del narrador muestra la información sobre la misión de los aliados frente a usted.

× Un mapa indica el emplazamiento del escenario y los países implicados.

× Aparece un cuadro que lleva el título del escenario.

× El cuadro del tiempo muestra el número de partida, el número de partidas restantes, la fecha, el tiempo actual y las condiciones del terreno.

× Haga clic en el cuadro del tiempo o para iniciar Sidi Barrani. Aparece la ventana del juego principal en donde se encuentra el campo de pantalla.

La ventana del juego principal

Barra de información
Botones de la unidad
Campo de batalla
Unidad seleccionada actualmente
Hexágonos iluminados hacia los que puede desplazarse la unidad seleccionada actualmente
Botones de juego
barras de desplazamiento

La ventana de juego principal es donde se desarrolla la acción de PANZER

GENERAL. En la pantalla hay cuatro partes principales: la barra de información en la parte superior de la pantalla, el campo de batalla en el centro, los botones de juego en la parte derecha y los botones de unidad en la parte izquierda. Además, hay una barra de menú de Macintosh o Windows en la parte superior de la pantalla que permite acceder con facilidad a los menús y a las ventanas del juego.

La barra de información

En la parte superior de la ventana del juego principal la barra de información muestra el tiempo actual, información de la unidad y descripciones de los hexágonos. Tenga en cuenta que cuando el puntero de su ratón está sobre un botón de los lados de la ventana del juego principal, se muestra la función de este botón. Consulte estas definiciones hasta que se familiarice con todos los botones.

El campo de batalla

El campo de batalla muestra el área en que se desarrolla el combate. En el modo de dos jugadores, un jugador controla todas las fuerzas del Eje y el otro controla todas las fuerzas aliadas. Los juegos de campaña son para un solo jugador que controla las fuerzas a liadas.

La escala del mapa varía de una región a otra, así como el tamaño de las unidades representadas. Puede haber tan sólo una unidad por hexágono, salvo que una unidad aérea pueda ocupar el mismo hexágono que una unidad terrestre o marítima.

En el mapa aparecen las siguientes especificaciones:

× 12 tipos diferentes de terreno.

× Las banderas nacionales que indican la propiedad de la ciudad, el puerto y el campo aéreo.

× Los hexágonos de objetivos de victoria representados por una bandera nacional con una orla de oro.

× Las condiciones de barro y de nieve, representadas por un cambio de color de los hexágonos del mapa.

× Los hexágonos neutrales, contorneados en azul (p.e. Suecia o Suiza). No hay ninguna unidad que pueda entrar en estos hexágonos.

Para ver diferentes partes del campo de batalla, haga clic en las barras de desplazamiento que se encuentran en la parte inferior y en los lados de la derecha del campo de batalla, o haga clic en el botón de Recon.

Botones del juego

La parte izquierda de la ventana del juego principal tiene botones que afectan a las unidades. Estos botones cambian según la unidad en activo y las opciones que estén disponibles. Las opciones que no están disponibles aparecen sombreadas.

A lo largo de la parte derecha de la ventana del juego principal hay botones que afectan al juego globalmente, incluyendo: un mapa del campo de batalla, la ventana de compra para comprar nuevas unidades y la revista de las tropas para examinar el estado de sus unidades.